SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 200 März 2004

Bild: Village People von Diver

Schon wieder SUC-Session?

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	2	PCI-Spectrum	17
Vorwort	3	Spielereviews	18
Leserbriefe	4	Sterne im Internet	20
News in Kürze	7	Tips & Tricks	21
Classic Computing+Spectrumania2004	8	Unsterblichkeits-Pokes	25
Wie bekomme ich ein Gratis MB02	10	Schlusswort	27
Terminkalender	16	SIntech-Werbeseite	28
Das perfekte Spectrum-Setup	16	Karneval bei Wolfgang	99

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC-SESSION : Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt
Telefon: 0711-775033

Redaktion SCENE+ : Mirko Seidel, Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen
Telefon: 07340-929505

Erscheinungsweise : 2-monatlich mit Diskette oder Kassette

Internet SUC-SESSION: : http://www.sintech-shop.de, e-mail: sintech@online.de

Internet SCENE+ : http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: ms-256-email@gmx.de

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 •	16,00 •
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 •	8,00 •
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 •	12,00 •
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 •	18,00 •
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 •	8,00 •
6) Kombipaket SUC-Session u. SCENE+ Disk	5,00 •	26,00 •

Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.

Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24 oder für EU-Transfers IBAN DE70380707240320506900, BIC: DEUTDEDB. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711-775033.

Vorwort

Liebe Spectrum-Freunde,

erstmal muss ich mich entschuldigen. Entschuldigen für die vielen Fehler, die sich in den letzten Ausgaben eingeschlichen hatten. In der letzten Ausgabe z.B. fing es schon auf der Titelseite an: Terminkalender 2003...es hätte natürlich 2004 heissen müssen. Auch was der Terminkalender wohl auf der Titelseite macht haben sich manche gefragt. Mir ist einfach der Platz ausgegangen. Wenn man sowas erst auf der letzten Seite merkt, heisst das, ich muss gleich um 4 Seiten erweitern. Das wäre zwar möglich gewesen, den Artikel waren noch genug da, aber es hätte das Magazin noch weiter verzögert und das wollte ich nicht. Darum habe ich die SINTECH-Werbung rausgenommen und eben die Titelseite ebenfalls noch für Text genutzt. Dann hat es gepasst.
Auch für die etwas einseitige Berichterstattung muss ich mich entschuldigen. Wir hatten fast nur über Spectrum-Treffen der Vergangenheit bereichtet. Nur hatten wir eben zu diesem Thema Artikel erhalten und es war einfach Zufall, dass alle Artikel in die gleiche Ausgabe kamen. Hinzu kam noch, dass ich diese Artikel nicht auf eine spätere Ausgabe verschieben wollte, da solche Artikel doch annähernd zeitnah an das Ereignis erscheinen sollten. Wiederum merkt ihr aber auch schon, das ich mein Versprechen von Einst nicht wahrgemacht habe, die SUC-Session eben so dick zu machen bis alle Artikel verwendet wurden. Auch das hat Gründe, den zum einen hätte es dann noch länger gedauert und zum anderen lag ja auch ein langer Zeitraum zwischen dem vorletzten und letzten Heft und in diesem Zeitraum hätten eigentlich zwei Magazine erscheinen sollen. Ich habe also die übrigen Artikel genommen und flugs noch eine neue Ausgabe kurz nach Erscheinen des letzten Heftes gemacht....zumindest hoffe ich es zu machen, den wenn ich diese Zeilen schreibe, sind zwar alle Artikel gemacht, das Heft aber noch lange nicht fertig. Es kann immer was dazwischenkommen, aber ich hoffe diesmal nicht.
Ich habe einfach momentan etwas mehr Zeit und will diese dazu nutzen, Magazine zu machen, da ich weiss das auch andere Zeiten wieder kommen. Für mich stehen dieses Jahr die Abschlussprüfungen zu meinen Betriebswirt an. Der Betriebswirt ist eigentlich das höchste was ein Kaufmann ohne Studium erreichen kann, teilweise wird dieser Praxisorientierte Lehrgang sogar von Firmen höher bewertet als ein Studium. Insofern kann sich jeder glaub ich ausmalen, was alles auf mich zukommen, natürlich neben Beruf und Familie habe ich ja auch noch...
Insofern möchte ich auch in dieser Ausgabe wieder dazu aufrufen, mich zu unterstützen. In der letzten Ausgabe habe ich lange gebraucht, um englische Artikel zu übersetzen, da die SUC-Session ja zuerst auf Deutsch erscheint. Immerhin musste Ian dadurch nicht mehr viel für die englische Ausgabe übersetzen... Aber ich könnte hier noch Hilfe brauchen, um die Artikel mit zum Teil schwierigen technischen Begriffen zu übersetzen. Ferner möchte ich die englischen Schreiber bitten, mit Wörtern die für sie selbst schon fremd sind, sparsam zu sein. Bedenkt bitte, dass uns dies nicht nur bei Übersetzungen vor Schwierigkeiten stellt, sondern auch dass viele SUC-Session Leser, die die englische Ausgabe abonniert machen, gar nicht Englisch zur Muttersprache haben. Also selbst wenn wir den englischen Artikel unverändert abdrucken, werden schwierige Begriffe gar nicht von allen Lesern verstanden. Ich weiss, es ist schwierig sich in so eine Situation hineinzudenken, aber versucht es und umschreibt die Dinge so einfach wie möglich. Die Leser und ich der Übersetzer dankt es euch.

Wenn wir gerade am bedanken sind: Dank an euch alle, die ihr in dieser schwierigen Zeit dabeibleibt und den Club weiter unterstützt. Wir hatten in diesem Jahr kaum Austritte, dafür aber einige neue Leser. Die Leserschaft verschiebt sich zunehmend auf die englische Ausgabe, was beweist, das wir hier wirklich noch eine Lücke gefüllt haben. Weiter so! Werbt euch bitte weiter unter euren Spectrum-Freunden und Bekannten für das Magazin. Wir brauchen wirklich jeden Leser, damit wir noch lange existieren können.

Jetzt aber viel Spass mit dieser Ausgabe, die ich diesmal wesentlich Abwechslungsreicher getaltet habe.

Thomas

Leserbriefe

Diesmal war die Zeit wieder knapp um Briefe zu schreiben, die letzte Ausgabe ist ja vor noch gar nicht langer Zeit erschienen. Einige Briefe/Mails erreichten uns trotzdem:

Wilko Schröter schreibt:
Ich bin gerade dabei, eine Artikel-Datenbank der 24 CK-Ausgaben aufzubauen.
Frage 1: Warst du eigentlich der Chefredakteur? (Der junge Mann mit dem Schnauzbart) Ich habe ja gehört, dass z. B. der „Computer-Flohmarkt" von einem ganz anderen Thomas Eberle herausgegeben worden sein soll.
Frage 2: Die erste Ausgabe (Dezember 1984) fehlt mir leider. Hättest du vielleicht eine Idee, wo ich diese herbekommen könnte?
Frage 3: Auch die angebotenen Kassetten für den ZX Spectrum (S1, S10, S20, ...) mit den Type-Ins fehlen mir leider. Woher könnte ich diese beziehen (auch als TZX-Datei)?

Hallo Wilko, dann will ich mal auf Deine Fragen antworten. Mit dem damals noch jungen Mann der mal Chefredakteur der CK war, werde ich oft verwechselt. Kein Wunder, nicht nur Namensgleichheit, sondern auch den Retro-Computern verschrieben. Der Chefredakteur der CK wurde später der Herausgeber des „Computer Flohmarkt" (so etwas wie Computer Mart in GB) aber ist mit mir weder verwandt, noch verschwägert, noch bin ich es.
Zu Deinen anderen Fragen kann ich selbst dir nicht helfen. Ich habe weder die fehlende CK Ausgabe, noch weiss ich, wer sie haben könnte. Ebenso mit den Kassetten. Aber vielleicht hilft eines unserer Mitglieder? Ich weiss es gab mal eine CD mit sämtlichen Seiten der CK eingescannt, aber wer so eine CD noch hat, weiss ich nicht. Die Software könnte vielleicht bei WOS verfügbar sein, man müsste aber wissen, wie die einzelnen Programme heissen. Wer helfen kann, sollte bitte hier Antwort geben, damit alle etwas davon haben. Wir leiten die Antwort dann direkt an Wilko weiter.

Erik der Schwede meldet sich:
Hi Thomas, auf der Spectrumania-Party in Stuttgart, haben viele ein Gruppen-Foto gemacht. Das möchte ich gerne irgendwann ein kopie bestellen (also nicht digital sondern von Negative).
Dazu gerne auch die Neue SUC-magazin (in Papierform:-)) bestellen, wo den Bild/ reportage von Spectrumania drin ist.
Gruß Erik, der Schwede, aka Browallia/Nukleus

Hallo Erik, da haben wir so fleissig fotografiert, aber ich habe es nicht geschafft, meine Bilder rechtzeitig von der Digitalkamera auf meine Festplatte zu befördern. Es kam wie es kommen musste, ich habe die Bilder von meiner Kamera gelöscht. Glücklicherweise hat mir Marco eine CD geschickt mit Bildern von der Spectrumania, aber darauf ist das Gruppenfoto nicht. Ich hoffe aber, das es nicht allen so gegangen ist und das irgendjemand Erik helfen kann. Ohne Schleichwerbung zu machen kann ich aber empfehlen, die Bilder Online an den Drogeriemarkt DM zu schicken, die das sehr schnell dann auf richtiges Fotopapier bringen. Hier die E-Mail von Erik: browalli@yahoo.com

Bernd Reiher hat neuerdings eine Opus:
Hallo! Gibt es ein Kopierprogramm,wo man von Cassette zum Discovery 1 Laufwerk kopieren kann?
Gruß, Bernd

Hallo Bernd, es gibt eine Menge Kopierprogramme dafür. Wenn Du mir Rückporto und Diskette schickst, dann kopier ich Dir ein paar Sachen, ich habe eine Opus auch noch aufgebaut.

Ein Hilferuf aus England erreichte uns:
Ich hoffe Sie können helfen. Meine Mutter ist 77 Jahre alt und hat nun den Spectrum 48k hervorgekramt, den ich ihr vor 20 Jahren geschenkt hatte. Aber leider kann Sie sich nicht erinnern wie man das Gerät an den Fernseher anschliesst und nach all den Jahren habe ich es auch vergessen.
Freundliche Grüsse, Heather Smith

Hallo Heather, ich kann versuchen zu helfen. Es ist schwierig, das nur schriftlich zu tun. Ich kann aber in meinen Kundendaten schauen, ob wir einen Spectrum-User in Deiner Nachbarschaft haben. Wir haben etwa 2000 Spectrum-Kunden und sehr viele sind aus Grossbritannien.
Der Spectrum lässt sich eigentlich ganz einfach an einen Fernseher anschliessen. Es muss ja ein TV-Kabel bei dem Spectrum dabeisein. Dieses Kabel wird in die Rückseite des Spectrum gesteckt, in die Buchse die mit „TV" beschriftet ist. Das andere Ende muss in die Antennenbuchse des Fernsehers. Dann das Netzteil an die Steckdose anschliessen und das andere Kabel des Netzteils in die 9V Buchse am Spectrum stecken. Nun prüfen, ob der Spectrum funktioniert: Auch wenn man kein Bild sieht, kann man die Tasten des Spectrum drücken. Bei jedem Tastendruck müsste man ein leichtes klicken hören. Dann weiss man, das der Spectrum funktioniert. Nun muss man nur noch den richtigen Kanal suchen für das Fernsehbild. Die Lautstärke am besten runterschalten, der Spectrum hat keinen Ton über den Fernseher, nur durch seinen internen kleinen Lautsprecher.
Leider kann ich Dir nicht sagen, wie man an Deinem Fernseher einen Kanal sucht. Das ist bei jedem Fernseher anders. Es ist wie das einstellen eines neuen Fernsehprogramms. Der Spectrum muss irgendwo bei Kanal 36 liegen, es kann aber auch 35 oder 37 sein, das ist nie ganz genau.

Ich hoffe ich konnte weiterhelfen. Der Spectum kann eine Menge Freude machen, auch bei älteren Leuten. Noch mehr Spaß macht es, wenn man einer Gemeinschaft beitritt, speziell in diesen Zeiten, wo man kaum noch Zubehör oder Software für den Spectrum bekommt. Unser Spectrum-User-Club bietet ein Magazin auch in Englisch an. Deine Mutter wäre nicht das das älteste Mitglied, aber das erste weibliche...

Unser neuer Leser Peter Scott konnte ein MB02 ergattern und hat nun Fragen:
Nur zwei kurze Fragen. Ich bin mir etwas unsicher, was die Kopier-Befehle angeht, die in der Anleitung beschreiben sind. Was muss ich eingeben, wenn ich z.B. File Nr. 33 von Laufwerk 1 auf meine Ramdisk Drive 9 kopieren will (die eingestellt ist und funktioniert)? Und funktioniert das MB02 auch mit dem +2 und +2A? Danke!

Hallo Peter, um Files zu kopieren benötigt man ein Utility. Es gibt zwei Utilities auf der Systemdiskette:
CDD (Copy Disk-Disk) : Der Befehl ist NEW „CDD“: 33;9,0
Das bedeutet dass das File mit der Nr. 33 vom aktuellen Directory auf Diskette 9 (RAMDISK) in Directory 0 kopiert wird. Wenn Du mehr Files kopieren willst, dann musst Du z.B. NEW „CDD“: 33´40;9,0
eintippen. Das bedeutet, das die Files 33 bis 40 kopiert werden. Es gibt eine Hilfeseite mit Beispielen zum aufrufen. Man muss nur einfach NEW „CDD“ eintippen und die Hilfeseite wird aufgerufen.
Die zweite Möglichkeit ist das Kopierprogramm DISCOBOLOS. Es ist sehr einfach anzuwenden, lade es einfach rein und du wirst alles sehen. Wenn man „H“ drückt, wird eine Hilfeseite aufgerufen.
Ein dritter Weg zum kopieren ist natürlich der klassische Weg wie bei der Kassette. Einfach das File reinladen, die Diskette oder das Verzeichnis wechseln und dann speichern. Einfach mit den üblichen LOAD und SAVE Befehlen.
Das MB02 arbeitet wunderbar mit dem Spectrum 128 und Spectrum +2, aber nicht mit dem +2A. Um das MB02 am +2A zu betreiben, braucht man ein FIXIT, das ist ein Zwischenstecker für den Busport, der früher auch für das Plus D benötigt wurde. Aber trotzdem halte ich das für keine gute Idee, der beste Spectrum am MB02 ist und bleibt der Spectrum +2.

Bernd Reiher hat noch eine Frage zu seiner Opus:
Danke für die Info,aber wie erkenne ich ein 180k Laufwerk??Nur wenn ich eine Disk formatiere?

Selbst dann nicht. Die Opus formatiert von Grund auf immer 180k, auch wenn ein 720 K Laufwerk drin ist. Nur mit speziellen Formatierprogrammen kann man dann auch 720k formatieren, wenn es das Laufwerk erlaubt. So ein Programm hab ich dir aber mitkopiert. Kann nur sein, dass die Diskette gar nicht auf einem 720k Laufwerk läuft, weil es für ein 180k Laufwerk kopiert ist. Ich bin aber von 180k ausgegangen, da erstens deine Diskette 180k hatte und zweitens das die Standard-Version ist. Das 720k Laufwerk kam später zum nachrüsten. Vielleicht hast Du auch 2 Laufwerke drin, 1 x 180k und 1 x 720k?

News in Kürze

MB02 Schaltpläne
8BC hat endlich die Schaltpläne für das MB02 veröffentlicht: http://www.8bc.com/sinclair/ unter Download.
Quelle: Peter Hilbert

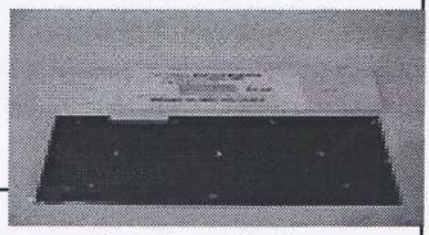
ZX81 Tastaturfolien
SINTECH vertreibt bereits Folien für Spectrum und QL. Nun hat Rich Mellor von RWAP Software in England angeregt, auch ZX81 Folien zu produzieren. Wer dieses Projekt unterstützen möchte, kann sich ins Gästebuch von RWAP-Software eintragen unter:
http://www.rwapsoftware.co.uk/guest.html

AY-Riders in Concert
Die AY-Riders haben in Warschau ein Konzert gegeben. Bilder von diesem Event vor hunderten von Jugendlichen, die wahrscheinlich noch nie was von Spectrum oder AY gehört haben, gibt es im Internet unter http://www.zxdemo.org/extra/ay_riders/2004-02-28/
Quelle: Yerzmyey/H-PRG^AY_R

Transfer PC<>Spectrum
Johan Koelman hat ein Interface entwickelt, mit dem man Spectrum Programm auf den PC als TAP abspeichern und wieder zurück an den Spectrum als normale Files senden kann. Bis jetzt gibt es nur eine Prototyp und die Software ist noch nicht fertig, aber es wird noch daran gearbeitet. Näheres unter http://www.zxspectrum.00freehost.com/zxpc.html
Quelle: Johan Koelman

BMP2SCR EXP
Es wird fleissig weiterentwickelt. Wer gerne Speccy Grafiken auf dem PC entwickelt oder verändert, kann sich glücklich schätzen, dass LCD mittlerweile die Version 2.10 seines Programms freigegeben hat. Zu bekommen bei: http://members.inode.at/chmielewski.leszek/bmp2scr.htm
Spenden für die Weiterentwicklung nimmt LCD auf der gleichen Seite gerne entgegen.
Quelle: LCD

Stahl-Abdeckung
Thomas Andrews hat die Plastikplatte, die beim Spectrum Plus die Tastaturfolie an die Tasten drückt, nun durch eine Stahlplatte ersetzt. Als Ergebnis ist diese Platte natürlich viel stabiler als die alte gibt damit ein gleichmässigeres Tastaturgefühl. Wer eine neue Platte will, kann diese bei SINTECH bestellen, die den Vertrieb übernehmen werden. Quelle: Thomas Andrews



Neue Software
Hier eine Auflistung des momentanen Projektstandes diverser neuer Spectrum-Software:
Double Dragon 128 http://home.btconnect.com/gamestyle/links.htm
Noch in Arbeit. Einige Grafiken fertig.
Castlevania ZX http://www.redeya.com/bytemaniacos/castlevania.html
Hängt momentan, einige Grafiken fertig.
Sonic ZX http://www.worldofspectrum.org/anestis/soniczx.htm
Weiterführung abhängig von der Reaktion von SEGA. Eine Flipper-Firma kauft wohl SEGA auf, so dass es vielleicht eine Chance wäre, nochmal zu fragen.
Einige Grafiken fertig, der AY-Sound vom Master System übernommen. Ein Level-Editor ist geschrieben worden.
Klass of 99 http://www.jmk1.freeserve.co.uk/klassof.htm
Hängt etwas fest. Grafiken sind fertig, die Game Engine auch.
Alone in the Dark http://www.geocities.com/cyborg_jim/p1.html
Neues Projekt.
Quelle: Andrew Owen

Classic Computing + Spectrumania 2004

Der Verein zur Erhaltung klassischer Computer e.V. hat seinen Sitz in der Nähe von Stuttgart, nämlich in Neubulach. Glücklicherweise lernte ich Herrn Löffler zumindest telefonisch kennen und er berichtete mir, dass man am Rande des Schwarzwaldes grosses plant. Eine richtig grosse Veranstaltung soll es werden, mit Vertretern aller klassicher Computer. Na da wollen wir gleich mal unterstützen, dachte ich mir.

Ich weiss, der Termin ist nicht der beste, den nur eine Woche später findet die Spectrology in Wittenberg statt. Aber da dieses Jahr eigentlich fast jeden Monat irgendwo ein Spectrum-Treffen stattfindet, muss es eben irgendwie gehen. Ich habe mich daher entschlossen, die diesjährige Spectrumania zusammen mit der „CLASSIC COMPUTING" zu veranstalten. Das heisst, die Spectrum-User erhalten auf dieser Veranstaltung eine Fläche und einige Tische für die Computer, sind aber ansonsten ebenso in das Rahmenprogramm eingebunden und man kann auch etwas über den Tisch schauen, was so bei den anderen Systemen läuft. Das ganze läuft gut an, da Herr Löffler, der Clubleiter, sehr engagiert daran arbeitet, alle zu informieren. Noch ist es lange hin, aber auch wir wollen frühzeitig darauf hinweisen. Nun übergebe ich aber das Wort an Herrn Löffler, der einige Zeilen hierzu geschrieben hat. Ich habe die Hoffnung, dass sich vielleicht auch der ein- oder andere Spectrum-User mit einem kurzen Vortrag oder Demonstration zum Spectrum am Rahmenprogramm beteiligen kann.
Thomas

Sehr geehrte Damen und Herren,
Die in den letzten Jahren stattgefundenen Veranstaltungen mit dem Namen „Classic Computing" waren, mehr oder weniger, Treffen von Freunden und Sammlern von legendären, exotischen, alten Computern. Diese Sammler sind der Meinung, daß ohne die Vorfahren von Pentium & Co. die heutigen Hightech-Maschinen garnicht möglich geworden wären.
Der „Verein zum Erhalt klassischer Computer e.V." wurde nun ins Leben gerufen, um diese, damals ebenfalls hochmodernen, Computer zu erhalten und sie einer ständig wachsenden Fangemeinde und anderen Interessierten in nunmehr gebührendem Rahmen vorzustellen zu können. Kommen deshalb auch Sie zur nächsten „Classic Computing" und schwelgen Sie in längst vergangenen Zeiten. Spielen Sie die alten Spiele, mit denen Sie damals Ihre Nächte verbracht haben. Genießen Sie ein paar Stunden der Nostalgie mit diesen, von unserer kurzlebigen Technikwelt, längst vergessenen Computern.
Vielleicht sind Sie aber auch noch im Besitz eines solchen, wunderschönen Gerätes und suchen irgendwelches Zubehör, oder die Möglichkeit Ihren geliebten Oldie zu reparieren. Unser Flohmarkt bietet Ihnen die Möglichkeit sich mit Ersatzteilen und Zubehör einzudecken. Unsere Fachleute stehen Ihnen während der Messe mit Rat und Tat zu Seite und helfen Ihnen gerne bei Ihrem Problem.
Sehen Sie diese Klassiker „Live", stellen Sie Ihr Spielgeschick unter Beweis, bestaunen Sie
aber auch die Maschinen, mit denen vielleicht auch Sie in Ihrer Arbeitswelt die ersten Schritte ins Computerzeitalter gewagt haben!

Kommen Sie mit auf die Reise in die Vergangenheit der digitalen Datenverarbeitung!

Die Mitglieder des Vereins präsentieren Ihnen verschiedenste Bereiche aus der Computerwelt.
Hier ein Ausschnitt aus den Veranstaltungseckpunkten:

- Raritäten die Sie noch nie gesehen haben
- Prototypen die niemals verkauft wurden
- Apple Computer - Damals und Heute
- Das Elektroniklabor mit Roboter, Oszilloscope und dem SX-64
- Der Büroarbeitsplatz Anno 1979 mit CBM Maschinen
- Pockets und Portabels aus längst vergangenen Zeiten
- Kofferportables der schweren Gewichtsklasse
- Spielekonsolen und Midifähige Computer von Atari
- Der VC-20 mit seinen Modulen
- Amigas verschiedenster Generationen
- Spielwettbewerb auf dem legendären C64
- Schreibwettbewerb auf verschiedenen Computern
- Reparaturecke - Floppys, Computer werden repariert
- Vorträge verschiedener Art
- Flohmarkt mit Verkauf
- Infos zu Hardware, Software, Internet

Des weiteren ist Meesebegleitend eine LAN-Party geplant.

Die Kontaktadresse des Vereins:

Verein zum Erhalt klassischer Computer e.V. , c/o Roland Löffler, Schulstraße 6a, 75387 Neubulach
Tel: 070 53 / 393 11 33, Fax: 070 53 / 96 77 05
Email: rl@classic-computing.de

Informationen zum Verein:
Am Gründerabend dem 22.11.2003 im Gasthof Löwen in Oberhaugstett waren 12 Personen anwesend. Die wohl weiteste Anfahrt hatten Wolfgang Kainz-Huber aus München und Alexander Dümler aus Bamberg.
Nach der Begrüßung durch Roland Löffler wurde ein Protokollführer für den Gründerabend bestimmt. Wolfgang Kainz-Huber, der Inhaber des Computermuseum München, erklärte sich bereit.
Roland Löffler verlas die bis dato erstellte Vereinssatzung. Einzelne Punkte konnten sehr schnell abgehakt werden, andere wiederum wurden ausführlich diskutiert. Nach der Verabschiedung der Satzung waren 9 anwesende Personen sofort bereit Mitglied zu werden. Aus diesem Personenkreis wurde der Vorstand gewählt.

Der Vorstand des Vereins wurde im einzelnen:

Vorsitzender:	Roland Löffler, Neubulach
1. Stellvertreter:	Manfred Schwab, Götzingen
2. Stellvertreter:	Alexander Dümler, Bamberg
Schriftführer:	Wolfgang Kainz-Huber, München
Kassenwart:	Rüdiger Schuldes, Waiblingen

Im Februar 2004 wurde der Verein offiziell in das Vereinsregister des Amtsgerichtes Calw aufgenommen. Er trägt nur zu Recht das Kürzel e.V.

In der Zwischenzeit verfügt der Verein über ein eigenes Internetportal: www.classic-computing.de
Im Portal findet der Besucher Informationen zuhauf. Die Satzung, Gründungsprotokoll als auch der Vereinregisterientrag und einen Mitgliedsantrag. Das Portal verfügt über eine eigenes leistungsstarkes Forum, einen Chat für Onlinesitzungen. Das Portal ist aufgeteilt in einen Bereich für Besucher, Mitglieder und den Vorstand.

Die Planungen für das Jahr 2004:

Nach der Gründung des „Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V." steht nun die Classic Computing 2004 als erste große Veranstaltung auf dem Programm.

Mit freundlichem Gruß

Roland Löffler
Vorsitzender

Wie bekommt man ein Gratis MB02

Wenn Du kein Disketteninterface hast, dann verpasst Du eine Menge Möglichkeiten die der Spectrum hat. Aber selbst wenn man ein Disketteninterface wie Betadisk, Opus Discovery, D80, Disciple oder Plus D hat, will man immer mehr...

Also ich zum ersten Mal über das MB02 vor einiger Zeit las, dachte ich es wäre ausserhalb meiner Möglichkeiten eines zu bekommen, da das MB02 nicht mehr produziert wird und sein Nachfolger, das MB03 wahrscheinlich nicht produziert wird...und wenn dann kostet es etwa 300 Euro.

Das MB02 und MB03 sollte etwa fast doppelt so schnell sein as das Disciple. Man hat die Möglichkeit bis zu 4 Laufwerke anzuschliessen und die Disketten werden mit 81 Spuren und 11 Sektoren formatiert, wodurch sich eine Speichergrösse von 1,8 MB ergibt! Und man kann 255 Unterverzeichnisse erstellen.

Mehr?
Das Standard MB02 hat einen Z80 DMA Prozessor...das ist warum der Diskettenzugriff so schnell geht. Es gibt ein IDE-Interface das intern im MB02 eingebaut werden kann und man kann bis zu 512kB RAM installieren und auch eine Echtzeit-Uhr.

Aaaaah… könnte ich nur eines bekommen…

Aber... es gibt einen anderen Weg um ein MB02 zu bekommen. Man kann auch echte 1,8 MB Disketten benutzen, die unglaubliche Geschwindigkeit des Diskettenzugriffs entdecken, man braucht keine Kabel und geht kein Risiko ein, den Spectrum zu schrotten. Man kann es sogar aufbauen ohne seinen Stuhl zu verlassen. Es ist sehr kompakt und kostet nur 1 oder 2Euro.

Was man dafür braucht? Nun, das ist wie beim kochen. Man braucht nur die richtigen Zutaten...

Nein, ich zeige hier nicht, wie man sich sein MB02 selber bauen kann. Ihr müsst euch keine Lötausrüstung kaufen.

Zur Erklärung:

Warum braucht man einen Pentium II Rechner mit Windows 98?

Ok, ihr habts bereits erkannt, es geht um Emulation. RAMSOFTS "Real Spectrum Emulator" emuliert die Hardware des MB02. Aber:

- Direkter Diskettenzugriff ist nicht möglich mit WindowsNT, 2000 und XP.
- Die 32-bit version von RealSpec (für Windows) unterstützt nicht den Zugriff auf echte Disketten.
- Sound Treiber sind schwierig unter DOS zu installieren.

Deshalb braucht man einen PC mit Windows98 oder Windows95.
Ein Pentium1 Prozessor ist nicht gut genug, er hat nicht genug Power um 100% zu emulieren. Ich habe das schon mit dem schnellsten Pentium 1 Prozessor 233 MMX ausprobiert (ich weiss nicht wie es mit dem AMD K6 aussieht).

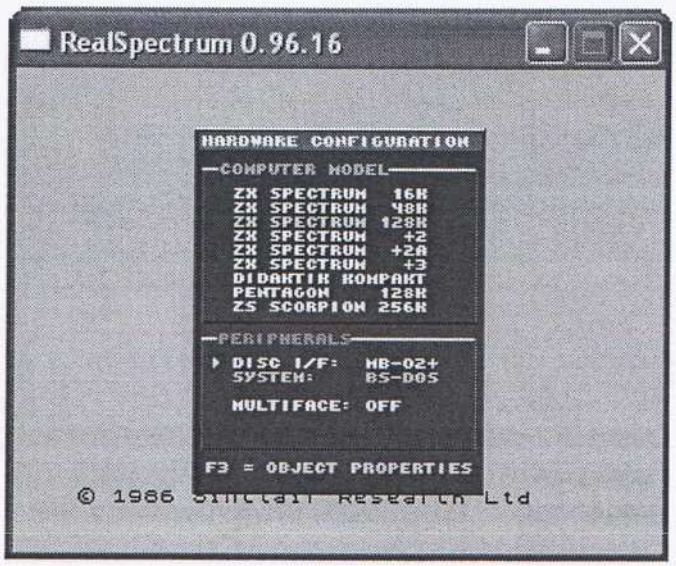
Wie komme ich an das MB02 Bootrom und die System-Diskette?

Diese sind schwer zu finden. Glücklicherweise braucht ihr kein echtes ROM oder Diskette. Es genügt, die Files davon zu haben. Aber diese sind nirgends im Internet verfügbar. Im Moment ist es wohl das beste, einfach mir eine E-Mail zu schreiben. Wenn niemand etwas dagegen hat, platziere ich die Files im Netz (z.B. bei World of Spectrum).

Und dann?

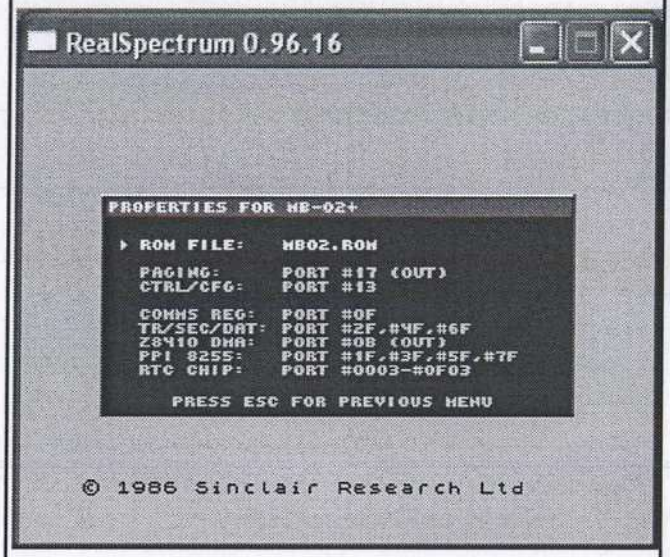
Nun, ihr könnt jetzt die "realspec.ini" Datei verändern (was ihr schnell sehr nützlich finden werden, wenn man den Emulator mehr wie einmal benutzt, wovon ich ausgehe). Aber zuerst werde ich aufzeigen, wie man die Konfiguration ändern wenn der Emulator läuft.

Wenn ihr den Emulator gestartet habt, dann drückt F3 für das Menü zur Hardware Konfiguaration.

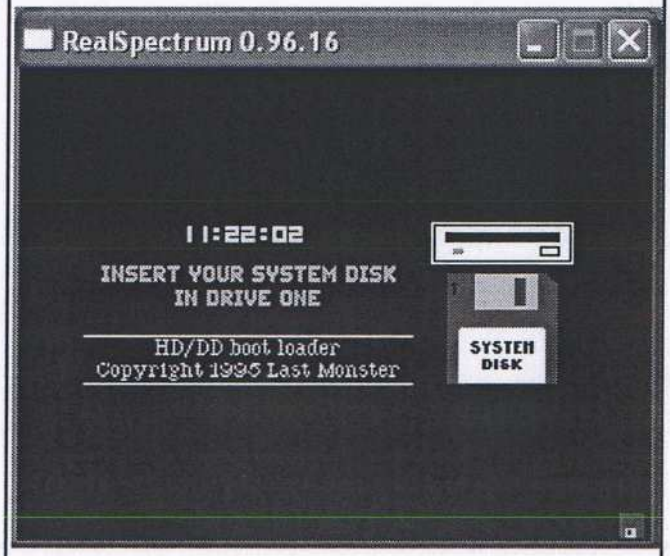


Wählt den Spectrum den ihr wollt. Drückt TAB um zu der Pheripherie-Sektion dieses Fensters zu kommen und wählt mittels Cursor-Tasten das MB02 aus.Nach dem auswählen des MB02 Enter drücken.

Dieses Fenster gibt nur einige Informationen. Ihr seht, das man ein ROM-file braucht, "MB02.ROM". Dies muss in das RealSpec-Verzeichnis kopiert werden.
Es gibt Register für Echtzeit-Uhr, den Parallel und Serial Anschluss und den Z80 DMA.
Mit ESC kommt man zurück



Wow, was ist das? Es sieht aus wie auf dem Amiga!
Phew… ist es nicht.
Es ist der Spectrum mit einem MB02 angeschlossen! Bereit um das Gefühl zu bekommen mit einem echten MB02 zu arbeiten?
Mit F6 kommt man ins Disketten-Menü.

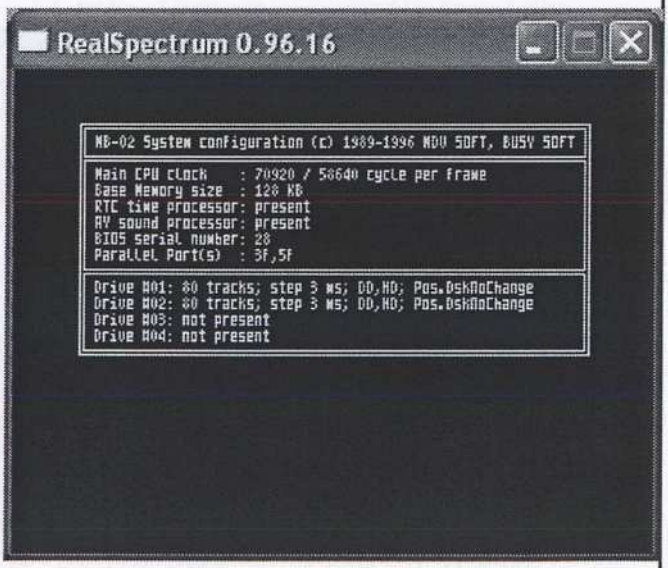


Schaut nur, 4 Laufwerke!
Das "system.mbd" file sollte hier bereits im RealSpec Verzeichnis kopiert sein.

ENTER drücken und das "system.mbd" File für Laufwerk 1 auswählen.

Und nehmen wir doch einfach das echte PC-Laufwerk als zweites Laufwerk (Physical device).

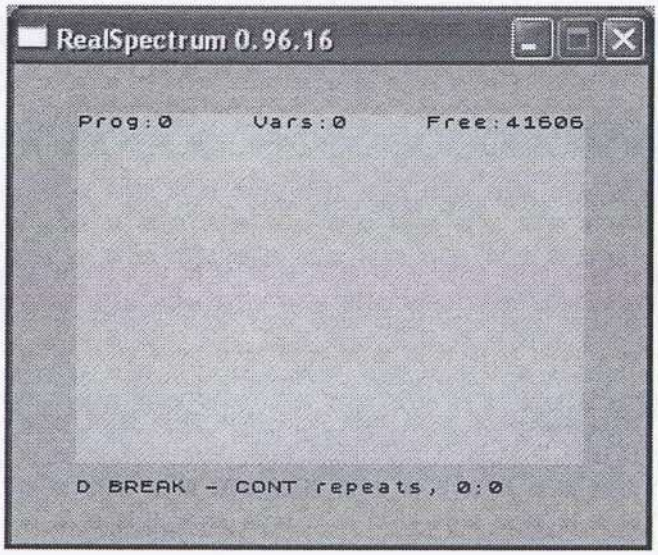
Wow! Es bootet!Nein, ihr emuliert keinen PC



Bei meiner System-Diskette startet der MB-Commander automatisch.

Dies ist ein sehr hilfreiches Programm mit vielen Funktionen, die in BASIC nicht verfügbar sind.

Wer den MB-Commander nicht automatisch gestartet haben will, sollte einfach SPACE drücken während des Bootvorgangs. Damit kommt man ins Basic.



Zusätzliche Hilfsprogramme

Im Internet fand ich ein Programm names 'TAP2MBD.EXE'. Dieses Programm macht ein MB02 Floppy Imagefile aus einem TAP-File.

Gibt es eine Möglichkeit um nach dem Booten ins 128k Basic zu gelangen

Ich habe entdeckt, das das Basic nach dem Booten eine Art 48k Basic ist. Ich weiss nicht, ob es nur diesen Weg gibt um zu booten und ob es nicht möglich ist, das 128er Rom zu benutzen. Ich muss das noch herausfinden.
(Anmerkung der Red.: Das BS-Basic nach dem Booten ist das einzige Basic, mit dem man das MB02 benutzen kann. Es ist sehr ähnlich dem 48k Basic mit Keywords + einige zusätzliche Befehle).

Wie sieht es aus mit den neuen Basic-Befehlen?

Das ist wohl der Teil, der am meisten fasziniert!
Das MB02 Format kann 255 Unterverzeichnisse auf einer Diskette erstellen. Directory 0 ist das Grundverzeichnis, das angezeigt wird, wenn man eine neue Diskette einlegt.

Mit dem @ Zeichen wählt man das Laufwerk aus. Zum Beispiel: @1 wählt Laufwerk 1 aus.
Mit $ wählt man das Unterverzeichnis. $1 wählt Verzeichnis 1 aus, $0 wählt das Grundverzeichnis aus.

Mit CAT oder COPY wird der Inhalt des Verzeichnisses angezeigt.

Stellt euch das Verzeichnis vor wie eine Kassette die automatisch zurückspult. Wenn ihr beim Kassettenlaufwerk LOAD "" eintippt, dann wird das erste Basic-Programm geladen, das gefunden wird.

Die Verzeichnisse auf dem MB02 arbeiten genauso. Sogar noch einfacher, man kann nur einfach "LOAD" eintippen, ohne die Hochkomma (""). Es wird das erste Basic-File geladen, das gefunden wird.
Gerade wegen diesem Kassettenorientierten Diskettensystem ist

es auch zu verstehen, warum es so einfach ist aus einem TAP-File ein MB02 Diskimage zu machen.
Man muss nicht den Maschinencode eines Programmes umschreiben, um von Diskette zu laden. Sogar grosse Multi-Level Spiele mit vielen Levelfiles können problemlos für MB02 konvertiert werden und laden ohne Probleme!

Auch "Headerless" Tape-Files können als Headerless-Files auf MB02 Diskette konvertiert werden.
Ich habe auf meiner System-Diskette 6 Verzeichnisse angelegt mit grossen Spielen, so wie Batman, R-Type, Lemmings (mit 40 Level-Files) und mehr. Und immer noch habe ich 1.4 Megabyte übrig...
Um Programme zu kopieren am besten den MB-commander benutzen. Automatisches starten in Basic
Ich habe die AUTOEXE-Datei in meinem Verzeichnis durch ein anderes Programm ersetzt:
10 STOP (und gespeichert mit SAVE "AUTOEXE" LINE 10).
Darum startet nun meine Diskette immer in Basic.
Mit LOAD "MBC" starte ich den MB-Commander.
(Anmerkung: Es muss auch die alte Autoexe-Datei entfernt werden, da sonst das MB02 immer die erste Autoexe bootet, die es findet).

Das RealSpec .ini-file

Ich hatte ja versprochen, das realspec.ini File näher zu erklären. Ihr müsst folgende Zeilen ändern, um immer die MB02 Emulation zu haben, wenn RealSpec gestartet wird:

Wir wollen mehr! Wir wollen mehr!

Ok, ich habe hier nicht alles beschrieben, was man mit dem MB02 machen kann, aber das liegt auch daran, das ich selber noch nicht alles entdeckt habe. Z.B. ist auch IDE-Emulation mit dem Real-Spec möglich?

Atmet langsam ein und aus...

Ich denke ihr kriegt das hin...
Anleitung und vieles mehr gibt es auf: www.8bc.com/sinclair.

Der Grund warum ich das MB02 emulieren wollte, ist, weil ich Fragen hatte zu den Fähigkeiten und Möglichkeiten. Nun bin ich noch mehr daran interessiert, ein echtes MB02 oder MB03 zu kaufen.

Es ist sehr schade, das diese so schwer zu bekommen sind und der Preis so hoch ist, aber...ich bin gerade daran, den Schaltplan des MB02 nachzubauen. 8Bit Company hat diese Daten veröffentlicht.

Wer Interesse hat an diesem Projekt, soll mir bitte schreiben. Ich werde dieses komplexe Projekt wohl abschliessen und einige MB02 herstellen. Der Preis könnte unter 100 Euro liegen.

Zögert nicht und schreibt mir:
benjamin.versteeg@benophetinternet.nl.

Viele Grüsse!

Benjamin Versteeg

```
MB02-Enabled: 1          # Enable MB-02+ interface
MB02-Rom: mb02.rom       # ROM file für MB-02+
DisksFolder:             [Angabe des Real-Spec Verzeichnis]
MB02-Disk1: system.mbd # lädt Disk in  MB02 Laufwerk 1-4 (MBD)
```

Terminkalender

01.+02. Mai 2004
Vintage Computer Festival Europe (VCFE 5.0) in München. Beginn Samstags um 09.45 Uhr. Adresse: Mehrzweckhalle des ESV München Ost, Baumkirchner Str. 57, 81673 München. Im Internet unter : http://www.vcfe.org/D/

22./23. Mai 2004, 09-18 Uhr
3. Internationales Sinclair und Sam Treffen in Urmond (NL)

11/12. September 2004, 09-21 Uhr, So. 09-18.00 Uhr
Classic Computing 2004 + Spectrumania in Oberhaugstett. Mehr unter www.classic-computing.de

12. September 2004, 10-16 Uhr
Spectrum & SAM Treffen in Bunnik/NL. Anfahrtskizze unter http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map.dui.htm

18/19. September 2004
Spectrology in Wittenberg.

02. Oktober 2004
2. gemeinsames Treffen der beiden Clubs SPC und Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter

12. – 14. November 2004
HCC Dagen in den Niederlanden. Details folgen.

Das perfekte Spectrum-Setup

Ein "Traum" von Kevin Benett

48K/ +/ 128K+/ +2/ +2a/ +3

Digitales "Kassetten" - Interface mit mehreren Anschlüssen: Kassetten/Disciple File & Snapshop Unterstützung, Disciple Druckeranschluss & durchgeführter Bus.

2 Gehäusemöglichkeiten:

48/ +/ 128K+ [Bodengehäuse wie Interface 1],Sinclair & Kempston anschluss.

128K+2/ 2a/ +3 [Ansteckeinheit hinter den Spectrum]nur mit Kempston Anschluss (auch möglich für 48k User)

Anmerkung:

Eine Einheit ähnlich dem Disciple mit Joystickport, Anschluss für 3,5" Floppy-Drive, Druckeranschluss und durchgeführtem Bus.

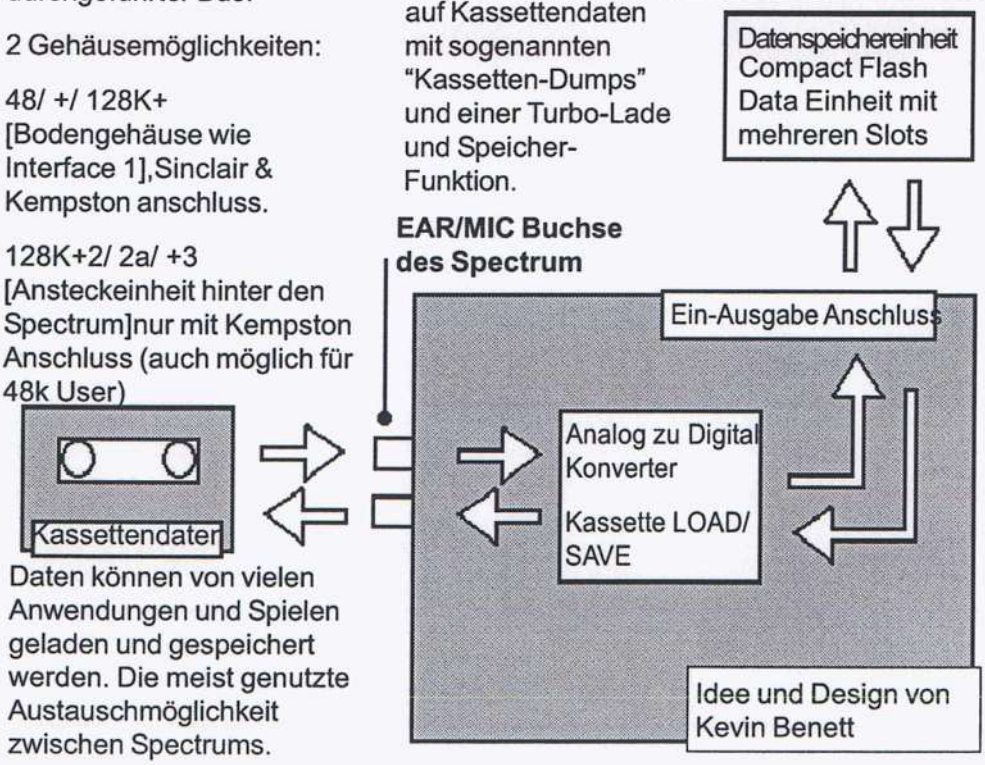
Anmerkung 2:

Die gespeicherten Daten umgehen die Analog zu Digital Umwandlung und den normalen Ladeprozess von Kassette. Die Bildschirmausgabe wird überblendet (IC generiert) durch das Interface und liefert einen 000 - Datenzähler für jedes genannte File mit den entsprechenden Speicherpositionsdaten.

Anmerkung 2

Die Datenspeichereinheit arbeitet als ein Kassettendatenserver und umgeht die Analoge Umwandlung auf Kassettendaten mit sogenannten "Kassetten-Dumps" und einer Turbo-Lade und Speicher-Funktion.

Anmerkung der Redaktion: Das ganze erinnert etwas an das MB02, vor allem die Möglichkeit mit Tape-Befehlen zu laden und zu speichern. Vielleicht ist Kevins Traum also schon Wirklichkeit: MB02 mit IDE-Interface.



Daten können von vielen Anwendungen und Spielen geladen und gespeichert werden. Die meist genutzte Austauschmöglichkeit zwischen Spectrums.

PCI SPECTRUM

Letztens fand ich auf der SINTECH-Webseite Informationen über das MB02 & MB03 Diskinterface. Dies könnte eine exellente Möglichkeit für den Spectrum sein, um als Kassettenarchiv zu dienen und vielleicht auf für weitere Entwicklungen.
In Verbindung mit einer Spectrum PCI-Karte wäre das eine ausgezeichnete Verbindung mit dem Internet zur Verteilung, Entwicklung und Archivierung in einem Nicht-Spectrum Raum. Ausserdem bietet sich die Möglichkeit des Datenaustausches zwischen Spectrum und Emulator/PC-Festplatte.

PCI Spectrum
Seit einigen Jahren bereits benutze ich die Sinclair Spectrum Emulation um meine Software auf einem PC abzuspielen. Dies hat mir erlaubt, über ein Spectrum/Disciple Interface und einer angeschlossenen 3,5" Floppy, viele Titel auf meinen PC zu kopieren. Mit noch so viel erhältlicher Software und der Qualität der Titel aufgrund exellenter Programmierung des Z80 Prozessors sind diese Programme eine wahre Kunst durch ihre Genialität und Eingebundenheit in das System.

Eine PCI Karte für den PC mit kompletten Spectrum-Aufbau könnte als Spectrum-Hardware-Emulation in einem Fenster oder Full-Screen ablaufen (beides in echter Spectrum Auflösung und Leistung, nur mit skalierbarer Bildschirmgrösse). Dies würde die marktbeherrschende Hardware der 80er Jahre mit den Vorteilen eines PC Monitors und Festplatte verbinden und Fernseher und Kassettenrekrorder ersetzten. Letztlich wird dadurch die wahre Genialität und Dauerhaftigkeit des Spectrums im Kern aufgezeigt.

Die Anschlussleiste der installierten Karte könnte 2 Joystickports, Datenverbindung, VGA Anschluss, Composite Video und eine Super-Buchse (wie bei SVHS/DVD) als TV Ausgang haben. Natürlich sollten auch entsprechende Kabel dabei sein.
Stellt euch vor ein beeindruckendes Sinclair Spiel in Fullscreen oder in einem detaillierten Fenster während man gerade ein Dokument druckt oder seine E-Mails checkt. Dies könnte auf einem schnellen 486er oder idealerweise auf einem Pentium verwirklicht werden. Ich könnte durch meine Sammlung unzählige Beispiele an Software aufzeigen von reinen Z80 Programmen die wirklich eine saubere Hardwarelösung verdient hätten. Solch ein PCI-Projekt (ich nenne es PCI Spectrum) würde andere Spectrum Projekte unterstützen und für neue Quellen und Beachtung sorgen.

Ein 30-Sekunden Spot im Fernsehen könnte die Entwicklung von den 80ern mit Fernseher und Kassettenrekorder bis heute mit PC-Monitor und Festplatte zeigen. Dies würde die Finnesse des Spectrum gegenüber anderen Geräten dieser Zeit zeigen. Sogar bei Software-Emulation könnten manche schon denken, ein Spectrum-Spiel in einem Window wäre ein PC-Programm statt eines 10 oder 20 Jahre alten Programms. Unbeachtet dabei bleibt, welche Auswirkungen so etwas für das Interesse weiterer Entwicklungen haben könnte.

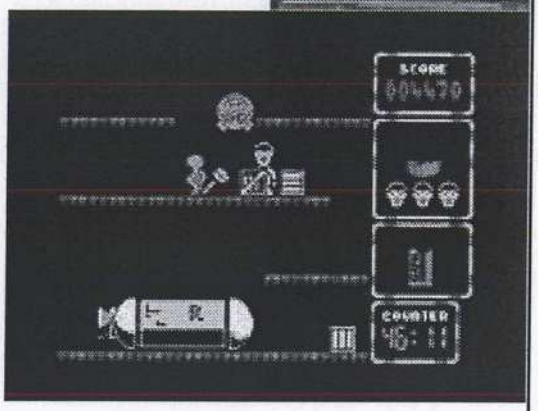
Kevin Bennett

Anmerkung: Nicht das jetzt jeder so ein Interface bestellen will, es handelt sich um einen Gedanken von Kevin Bennett, den er gerne verwirklicht sehen würde. Klingt sicher interessant, auch wenn ein Spectrum mit VGA-Anschluss und Festplatte eigentlich genau das gleiche wäre...und das gibt es ja schon.

Spielereviews

Programm: Gloop
Hersteller: Cronosoft / Jonathan Cauldwell
Erscheinungsjahr: 2003
Preis: 4,50 Euro Kassette, 2,99 Euro Download

Cronosoft sei Dank gibt es wieder Programme von Jonathan Cauldwell. In 2003 hat man uns geradezu mit Neuerscheinungen überhäuft und wir kommen gar nicht so schnell zum testen wie die neuen Programme erscheinen.



Gloop ist ein nettes kleinen Spielchen über Izzy und seinen Freund. Die beiden entdecken einige C-64 Mutanten, die die Weltherrschaft an sich reissen wollen...oder irgendwie so. Jedenfalls muss man in einem netten Plattformspiel die Mutanten mittels Kaugummiblasen aufpumpen und so gen Himmel schweben lassen. Hat man alle von der Erde auf diese Art verwiesen, ist der Level geschafft.

Spielerisch fällt zunächst die etwas komplizierte Steuerung auf. So ist es nicht möglich, sich irgendwo hinzustellen und Blasen zu schiessen, man muss immer auch dazu laufen. So kommt man manchmal völlig unbeabsichtigt einem Mutanten zu nahe. Glücklicherweise gibt es keinen Energieabzug wenn man einen Mutanten berührt, der gerade aufgeblasen wird. Der Schwierigkeitsgrad ist soweit in Ordnung, man kommt recht schnell durch einige Level. Izzy´s Freund versorgt unseren Helden mit Kaugumminachschub, der eingesammelt werden sollte, aber meistens ganz oben auf den Plattformen liegt, da wo meist auch die Mutanten sind. Trotzdem ist auch diese Hürde zu nehmen.
An Abwechslung krankt das Spiel etwas, weder grafisch noch durch Überraschungen ändert sich das Spiel, es wird nur schneller.

Grafisch ist das Spiel nicht sonderlich aufwendig. Einige Striche zeigen die Plattformen an. Izzy selber ist ganz nett gezeichnet und animiert, ebenso die Mutanten.

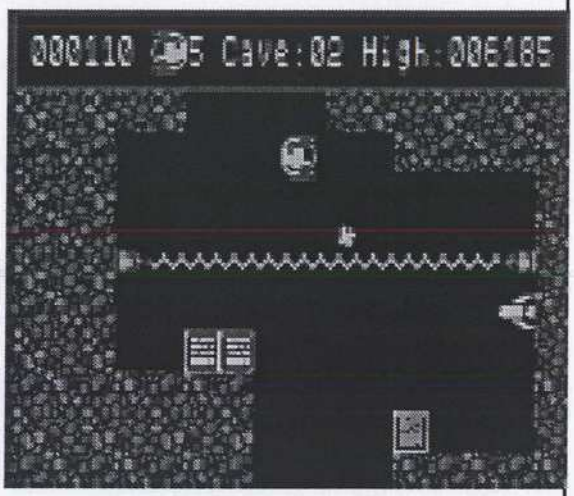
Der Sound fehlt mehr oder weniger völlig. Schade, den nach heutigem Stand gehört zu einem guten Spiel auch ein guter Sound.

Gloop ist sicher für eine Weile unterhaltsam, lässt aber leider schnell nach.
te

Programm: Rough Justice
Hersteller: Cronosoft / Jonathan Cauldwell
Erscheinungsjahr: 2003
Preis: 4,50 Euro Kassette, 2,99 Euro Download

Zur Story: Der intergalaktische Kopfgeldjäger und Cybord, Mansfield Rough, verschwand vor über einem Monat in einem entferten Teil der Galaxis und man hörte bis jetzt nichts mehr von ihm. Eine Nachricht mit einer unglaublich hohen Lösegeldforderung kam nun von einer mysteriösen Alien Rasse, die den bisher unbekannten Planeten DRAGONIA-6809 bewohnt. Seine Nichte Shipley, eine noch vom alten Schlag die gerade ihre Pilotenlizenz erhalten hat, entscheidet sich dafür loszudüsen und den bösen Aliens eine Lektion zu erteilen.

Navigiere Shipley´s Schiff, die Interceptor 010, von Höhle zu Höhle – vermeide Kontakt zu den Aliens – schiess auf die Kisten um Prämien zu entdecken (einige enthalten Schätze, die deine Punktzahl erhöhen, andere erhöhen die Feuerkraft). Weiche behutsam den Schutzschildern aus und achte auf die Raketen die auf Dich geschossen werden. Deine Waffen sind ein Laser, der Raketen, Kisten und einige Aliens zerstört. Du hast auch noch eine Springbombe, die alles zerstört, was ihr in den Weg kommt.



Nun zum Spiel: Rough Justice ist ein Spiel von Jonathan Cauldwell und von Cronosoft herausgebracht (www.cronosoft.co.uk). Nach einige Monaten in denen Cronosoft bereits bisher unbekannte Titel herausgebracht hat, kündigte Cronosoft an, das es ein überraschendes neues Projekt auf der Spectrum und SAM Show in Norwich (England) geben wird (1. November 2003). Dort wurde dann auf dem Cronosoft-Stand „Rough Justice“ vorgestellt, wie es einen AY-Sound abspielte.

Die Qualität der Bewegungen und die Berücksichtigung der Schwerkraft im Spiel ist beeindruckend. Eine Spingbombe, die majestätisch durch die Höhle gleitet (als wäre sie schwerelos) und dabei Feine und Anlagen zerstört. Durch die dünne Atmosphäre lösen sich auch die explodierenden Feine in feinste Partikel auf. Groovy. Sogar ich, der ich mich nicht mit Mathematik beschäftigte, schätze die einprogrammierte Physik.

Die AY Musik fügt sich dem festen und einfachen Design des Spieles an. Yerzmyey´s erfrischende und interessante AY Programmierung ist eine exellente Leistung in nur 9 kB. Ich hoffe seine Arbeiten werden in noch mehr Cronosoft Entwicklungen zu hören sein.

Jonathan Cauldwell demonstriert mit jedem seiner Projekte die Finesse das maximale zu erreichen. Ein Spiuel mit 151 Räumen in nur 48kB zu bekommen ist schon eine Kunst. Das Spielgefühl ist sehr losgelöst und lebendig, da der Spectrum die Räume immer zufällig gestaltet, so das Jonathan nur noch die Leerräume füllen musste.
Nach nun knapp einem Jahrzehnt der günstigen Produktionen für den Spectrum ist Rough Justice ein neues Reifeniveau und durch den professionellen Vertrieb hat Cronosoft Grafiker und Musiker dazu gebracht, ihre Produkte zu ergänzen.

Cronosoft hat nun eine interessante Zusammenstellung von Künstlern (Bilder auf der Kassettenhülle, Ladebild von Tommy Pereira) denen Leute wie ich meine Hochachtung

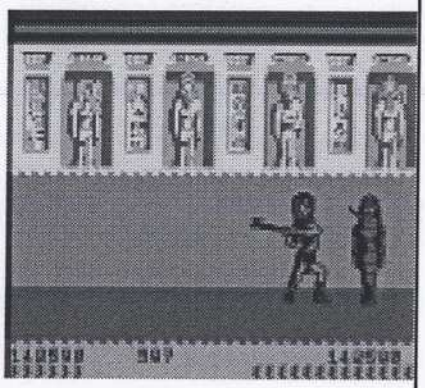
entgegenbringen. Es wird mehr kommen von Cronosoft, haltet Ausschau nach „MORE TEA VICAR“ ebenfalls von Jonathan Cauldwell.

Kevin Benett
(Anmerkung der Red.: Der Text wurde aus dem englischen übersetzt, ich hoffe ich habe das einigermassen fehlerfrei geschafft. te)

Sterne im Internet

Hallo Leute,
nachdem letztesmal diese Rubrik ausgefallen ist, bin ich froh, wieder einige Webseiten in den unendlichen Weiten des Internets entdeckt zu haben, die interessant für euch sein könnten.

Anfangen möchte ich mit den Speccy-Spoilers: http://www.speccyspoilers.co.uk/
Diese Webseite macht es allen Spielern einfach, die endlich mal sehen wollen, wie ihr Lieblingsspiel ausgeht. Früher musste man Tage und Wochen zocken um das Ende zu sehen, heute schaut man bei Speccy-Spoilers. Dort sind unzählige Spectrum-Spiele als SNAP abgespeichert und zwar in dem Monat, in dem das Ziel erreicht ist. Einige Spiele kann man sich auch als animiertes GIF-File oder als Bild anschauen.
Eine gute Idee, die hoffentlich nicht zu vielen den Spielspass nimmt.



Über die Speccy-Spoilers Webseite bin ich dann autmatisch auch zum RZX-Archiv gekommen: http://www.rzxarchive.co.uk/
RZX ist ein Dateiformat, das der Real-Spectrum-Emulator benutzt um Aufzeichnungen über das Spiel zu machen. Man kann also bei diesem Emulator quasi sein Spiel aufzeichnen lassen und diese Aufzeichnung wie einen Film später betrachten. Dieses Format haben andere Emulatoren mittlerweile auch übernommen, unter anderem SPIN und SPECTACULATOR.

In der Regel beinhalten die Files nicht nur einen kurzen Ausschnitt des Spiels, sondern den kompletten Lösungsweg. Quasi unser „Double H Team“ Interaktiv. Adventures sind aber eigentlich eher weniger dabei, dafür aber komplexe Spiele wie Batman oder Castle Master. Unbedingt die notwenigen Emulatoren installieren und man reinschauen auf die Seite, es lohnt sich.

Yerzmyeye hat uns den Link zu einer litauischen Seite geschickt:
http://www.ircpeople.times.lv/
Hier stellen sich einige Litauische Spectrum-Freaks vor. Übrigens, Litauen gehört in Kürze zur europäischen Union... Jedenfalls beginnt die Seite schon ganz lustig mit einer

Umfrage. Nach momentanen Stand gaben 70% der Besucher an, einen Spectrum zu haben. Etwa 20% hatten keinen und der Rest fragte: Was ist ein Spectrum...
Wenn man die Grafiken auf der Seite sieht, so muss der Spectrum wirklich ein farbenfroher Computer sein. Es sind zwar echte Spectrum – Grafiken zu bewundern, aber trotzdem derart detailliert und farbenfroh, das man eher meint man schaue auf die Grafiken eines Amigas. Wir werden sicher die ein- oder andere Grafik dieses Jahr als Titelbild wiedersehen.
Zurück aber zum Inhalt der Seite. Zuerst stellt sich das Team mit einigen Bildern vor. Einige weitere Seiten sind leider in russisch und für mich nicht zu lesen, aber eine Seite habe ich gleich verstanden...GAMES. Es gibt jede Menge neuer Software dort. Alles was so in Russland und umgebenden Ländern herausgekommen ist. Auch einige Sachen, die ich noch nicht kannte und gleich runtergeladen habe. Wer also eine Quelle für neue Software sucht...hier ist sie. Leider natürlich alles im TR-DOS Format, d.h. für unsere Diskettensysteme oder Kassette nicht geeignet. Es bleibt also nur der Emulator um diese Software anzuschauen, aber zumindest was für unsere Rubrik „Future Shocks".

So, das wars auch wieder von dieser Seite mit Anregungen für den nächsten Internet-Besuch. Lasst es mich wie immer wissen, wenn ihr noch mehr interssante Seiten entdeckt.

te

TIPS & TRICKS

MAGNETIC MOON - Teil 2

Hallo Adventurefreunde!

Heute geht es dann also weiter mit Teil zwei der Weltraumsaga „Magnetic Moon. Dieser Teil trägt den Untertitel „Pirates Lair", d. h. er spielt sich im Piratenlager ab. Gegenüber Teil eins ist er etwas umfangreicher ausgefallen, was den Lösungsweg betrifft. Aber urteilt selbst. Wie ihr, die ihr uns auf unserem bisherigen Lösungsweg gefolgt seid, sicher noch wißt, schloß Teil eins an der Stelle, an der wir einen Tunnel betreten hatten. Hier geht es jetzt mit dem Teil zwei nahtlos weiter. Zuvor aber noch die Locations des beiliegenden Planes zu Teil zwei:

54) Near the south end of the tunnel
55) At the south end of the tunnel / crate, pile of rubbish, tube of superglue , piece of wire
56) Standing on top of the crate / strip of paper
57) In a narrow ventilation duct / piece of metal grille
58) In a maze of ventilation ducts A
59) In a maze of ventilation ducts B
60) In a maze of ventilation ducts C
61) Clinging to the top end of the rope
62) In a neatly furnished cabin with two bank beds / piece of metal grille
63) In a long brightly lit corridor
64) By a door on the north side of the corridor
65) In a small empty storage room
66) In a circular hallway (Level 2)
67) In a large room full of lockers and wooden benches / some overalls
68) Floating in the statis field of the null-grav shaft

69) Floating in the null-grav shaft A
70) On a walkway around the grav-shaft (Level 3)
71) In a short corridor / closed metal door
72) In a cramped, unlit cupboard room / large plastifoam box
73) Floating in the null-grav shaft B
74) Floating in the null-grav shaft C
75) In a large hallway by the null-grav shaft (Level 5)
76) In a large room full of consoles, algae tanks and hydroponic gardens / heavy wrench
77) In a white-tiled grav-shaft hallway (Level 4)
78) In a sickbay / dictaphone, small key, locker, red gas cylinder, green gas cylinder
79) In the guardroom / unconcious space pirates
80) In a large comfortable furnished room / security pass card, note book
81) Floating in a null-grav field
82) Standing by the null-grav shaft near the shuttle bay (Level 6)
83) Standing by the steel door at the end of a gigantic cavern
84) Standing on the east side of the shuttle bay / crawler, crate
85) In a short metal tunnel
86) Floating at the top of the null-grav shaft
87) By the grav-shaft (Level 1)
88) In the main control room of the installation / notepad
89) On a metal platform near the enormous generator
90) In a short metal passage
91) Outside the door on the surface of the moon

Starten wir jetzt umgehend mit der Lösung. Wie bereits beschrieben sind wir in einem Tunnel in den Klippen. Hier Ist eine Überwachungskamera angebracht.

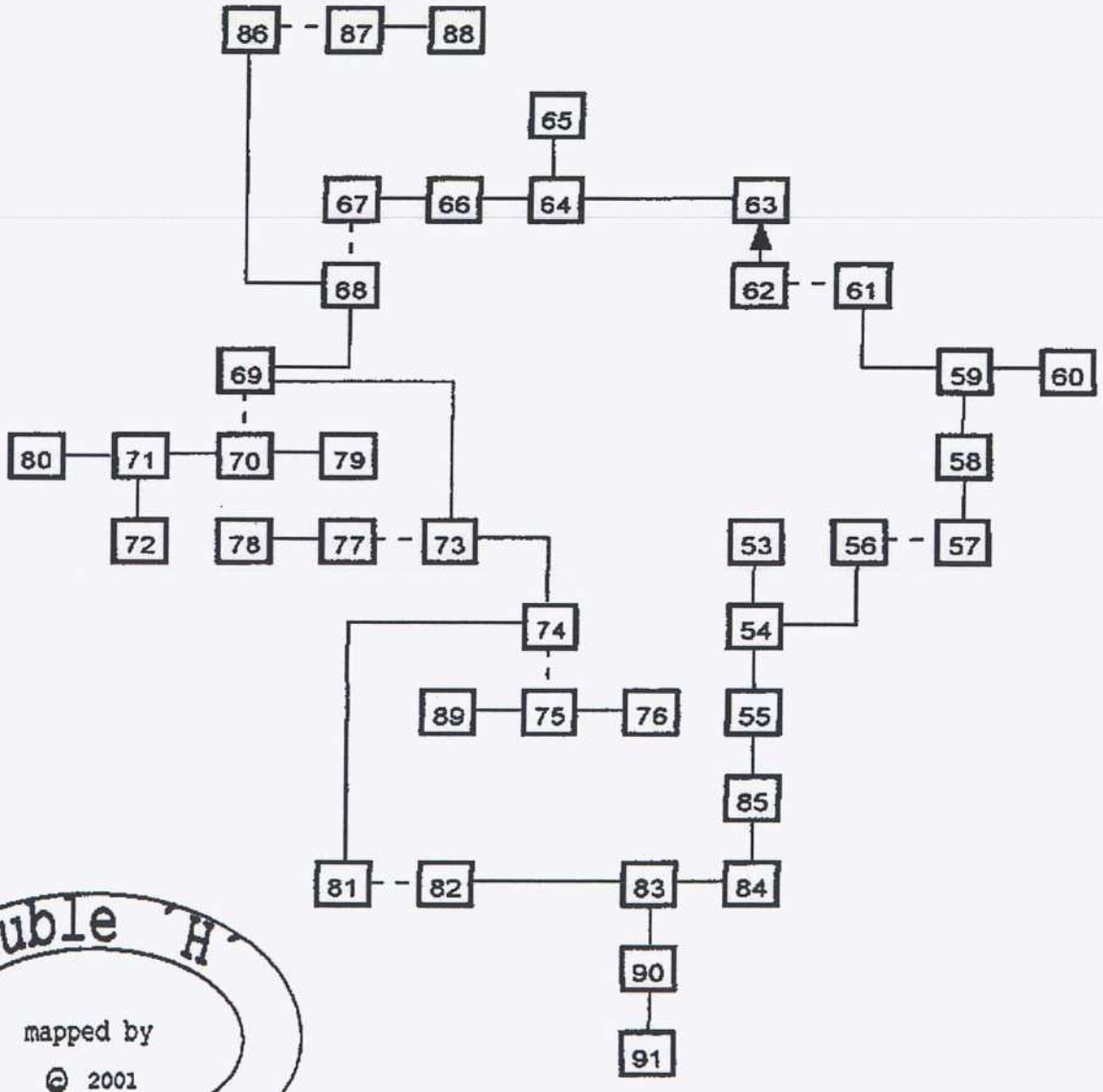
I (wir tragen nichts bei uns außer unserem gut gefüllten Rucksack, Helm und Uniform), look in backpack (hier sollte unsere Taschenlampe, unser Laserschneider, Kolben sowie Enterhaken mit Seil zu finden sein), S, S (Südende des Tunnels - hier liegt ein Kiste rum), search alcove, search rubbish (wir finden eine Tube Superkleber), take tube, look in crate (leider leer), push crate, push crate hard (jetzt geht es weiter in Location 54 - durch das heftige Schieben der Kiste haben wir sie ein paar Meter durch den Tunnel geschoben, so daß sie direkt unter einem Gitter zu stehen kommt), remove helmet, put helmet into crate (bitte an dieser Stelle keine Panik - wir bekommen den Helm später wieder), S, take wire (dieser ist nur zu sehen, wenn man die Kiste vorher bewegt hat), N, climb on crate, examine paper (flattert einfach so durch die Luft), take paper, examine grille (verschweißt), take laser from backpack, cut grille with laser, put laser into backpack. climb into hole (wir sind in einer engen Ventilationsröhre), take grille, stick grille into hole (mit Hilfe des Superklebers verbergen wir all unsere Einbruchsspuren), put glue into backpack (wie wir sehen werden, benötigen wir den Kleber in Teil drei nochmals), take flashlight from backpack, switch on flashlight, N (in einem Röhrenlabyrinth), examine paper (wir müssen immer in die entgegengesetzte Richtung gehen in die es flattert), N, examine paper, E, examine paper, W, examine paper, S, examine paper, N, examine paper, E, examine paper, W, examine paper, S, examine paper, N, examine paper (es fällt herab), drop paper (ein Droide hebt es auf), look U, examine shaft (wieder ein Gitter), take grapnel from backpack, throw grapnel (eventuell wieder ein paarmal wiederholen), take forcer from backpack, climb rope, examine grille, unscrew grille with forcer, climb into hole (wir befinden uns jetzt in einer Kabine), switch of flashlight, take grapnel, take grille, screw grille with forcer, drop forcer, put grapnel into backpack, put flashlight into backpack, save (unbedingt bevor wir den Button drücken), press button, N, W, pick lock with wire (kann mehrere Versuche benötigen), N, wait (so lange, bis wir sicher sind, daß die Piraten an der Tür vorbei sind),

drop wire (weg damit - wird nicht mehr benötigt), S, W, W (Umkleideraum), search lockers (wir finden Overalls), take overalls, examine overalls, remove backpack, wear overalls (wir sind jetzt sicher nicht gesehen zu werden und können den Nullgravitationsschacht betreten), wear backpack, E (eine Rundhalle - wir sehen, daß wir uns auf Level zwei befinden). Enter shaft, D (Level drei), leave shaft, look E (wir sehen die bewaffneten Piraten), W, S (Putzlager), look in box (Reinigungsmaterial), take box, N, E, enter shaft, D, D (Level fünf), leave shaft, E (Luftwiederaufbereitungsbereich), take all from box, drop all, search table (wir finden einen Schraubenschlüssel), take wrench, W, enter shaft, U, U (Level drei), leave shaft, W, S, wait (so lange wiederholen, bis ein Wächter und ein Wissenschaftler ankommen - der Wächter drückt seine Hand auf ein Sensorfeld und sagt seinen Namen in ein Mikrofon. Die Tür öffnet sich aber der Wissenschaftler sagt, daß er sein Notizbuch auf Level fünf vergessen hat und bittet den Wächter es zu holen. Der Wächter geht und der Wissenschaftler tritt durch die jetzt offene Tür), N, E, enter shaft (wir sehen einen Mediziner der auf Level vier aussteigt), D (auch auf Level vier), leave shaft, look W (der Mediziner dreht uns den Rücken zu), W quietly (das muß sehr schnell geschehen, sonst ist unsere Chance vertan), hit medic with wrench, drop wrench, search desk, take dictaphone, E. Enter shaft, U (Level drei), leave shaft, W, S (wir warten hier, bis der Wächter mit dem Notizbuch des Wissenschaftlers zurückkommt), press record (wir nehmen mit dem Diktiergerät die Stimme des Wächters auf), N, E, enter shaft, D (Level vier), leave shaft, W, search medic, take key, search sickbay, unlock locker (nit den Schlüssel des Mediziners), drop key, open locker, take red cylinder, examine red cylinder, read notice (Angaben bitte merken), take green cylinder, examine green cylinder, E, enter shaft, D (Level fünf), leave shaft, E (Luftwiederaufbereitungsbereich), drop dictaphone, take laser from backpack (auch er wird uns in Teil drei noch sehr nützlich sein), cute pipe with laser, drop laser, take box, put box an head, open green valve (Sauerstoff füllt den Behälter), open red valve, insert red valve into hole (dadurch wird Betäubungsgas freigesetzt und macht die Piraten bewußtlos - uns kann es nichts anhaben, da wir Sauerstoff atmen), remove box, drop box, drop red cylinder, take tin, examine tin, put tin into backpack, take cloth, put cloth into backpack, take dictaphone, W, enter shaft, U, U (Level drei), leave shaft, look E (alle bewußtlos), E, examine pirates (einer ist Ryrzq), pull Ryrzq W, pull Ryrzq W (wir sind jetzt bei der geschlossenen Tür), press Ryrzq hand onto panel, press play (die Tür öffnet sich), pull Ryrzq into doorway (so blockieren wir die Tür), drop dictaphone (wird auch nicht mehr benötigt), W, search man (wir finden eine Einlaßkarte), take card, search desk, take notebook, read notebook (wir sollten uns die Computercommandos fur das Herunterfahren notieren), drop notebook, E, E., enter shaft, D, D, D (am Grund des Schachtes - Level sechs), leave shaft (wir sind außerhalb des Shuttlehangars), insert card into slot (wir sind jetzt in einer gigantischen Kammer), E, pull lever, N (ein kurzer metallener Tunnel), pull lever, N, N (der Tunnel kommt uns leicht bekannt vor), N (die Kiste ist nicht mehr hier), S, S, S, push lever, S, examine crawler (schon wieder ein Gitter), look in crate, take helmet from crate, W, W, enter shaft, U, U, U, U, U (am höchsten Punkt des Schachtes - Level eins), leave shaft (wir sind jetzt außerhalb des Hauptkontrollraumes), insert card into slot (die Tür öffnet sich und wir gehen ganz automatisch in den angrenzenden Raum), examine console, take notepad, examine notepad (Seiten voller Notizen), read notepad (die Einzelheiten schreiben wir uns auf), turn page (wieder alles notieren), drop notepad, W, enter shaft, D, D, D, D (Level fünf), leave shaft, insert card into slot (wir treten ein und befinden uns auf einer metallenen Plattform im Energieerzeugungsraum), examine computer, examine VDU, type „shutdown all except LS“ - die Anführungszeichen sind wichtig), type „shutdown sequence commence“, type „Rigel“, type „Code Delta“ (die südliche Tür auf Level sechs ist jetzt offen), E, enter shaft, D (Level

sechs), leave shaft, insert card into slot (wir betreten eine große unterirdische Kammer), drop card (die Karte hat ihre Schuldigkeit getan und wird nicht mehr benötigt - die Tür sollte jetzt offen sein), S, press button, wear helmet, turn wheel (die Außentüre öffnet sich), S (wir sind wieder auf der Mondoberfläche) .... und damit ist auch Teil zwei gelöst. Wir speichern wieder unseren Spielstand für den dritten Teil. Und die Geschichte geht weiter ..... Soviel wieder von uns. Bis zum dritten und letzten Teil.

© 2003 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Magnetic Moon - Part 2



Unsterblichkeits-Pokes

Hallo Spectrum-Freunde!!
Heute wollen wir uns einmal einem ganz anderem Thema widmen.
Für viele ist es immer wieder hilfreich, sich bei schwierigen Spielen mittels eines entsprechenden Pokes z. B. unendliche Leben zu beschaffen um das Spiel bis zu Ende spielen zu können oder auch um nur einmal einen neuen Level zu sehen. In früheren Tagen, als es noch relativ viele Zeitschriften gab, die über den Spectrum berichteten, konnte man es oft erwarten, bis in einem dieser Magazine sogenannte Poke-Listen abgedruckt wurden. Leider ist es ja um solche Zeitschriften still geworden und so mancher Spectrum-User hat noch das eine oder andere Spiel irgendwo liegen für das er bis heute keinen passenden Poke gefunden hat. Viele denken, daß es für den normalen Anwender einfach unmöglich ist, selbst solche Pokes herauszufinden. Dem ist aber nicht so. Man muß nur ein paar Grundkenntnisse besitzen und ein wenige logisch denken können. Das sollte wir doch alle noch schaffen. Also wollen wir heute mal versuchen in das geheimnisvolle Reich der Unsterblichkeits-Pokes vorzudringen.

Ein User der sich auf die Suche macht, um diese Pokes zu finden, braucht vor allem eins - Geduld!! Aber damit sollten die Spectrum User ausgestattet sein, denn wie oft hat uns unser geliebter Computer mit seinem unergründlichen Eigenleben schon Unmengen an Geduld abverlangt. Weiter benötigen wir eine Programmversion des Spieles die nicht durch irgendwelche gemeinen Tricks dahingehend verändert wurde, daß sie sich unserem Zugriff verweigert.Betadisk-, Disciple-, +D- oder Multifacebesitzer werden da nur milde lächeln, denn sie haben ja eine Hardware, die ihnen das Abspeichern einer ungeschützten Version relativ einfach macht. Doch auch die Tape-User sind nicht hoffnungslos verloren, nur geht es hier ein bischen umständlicher. Wer sich in Maschinensprache (was für ein schlimmes Wort) auskennt, hat natürlich Vorteile, doch Nichtmaschinensprachler aufgepaßt), es geht auch **ohne** Assembler-Kenntnisse.

Fangen wir nun in aller Ruhe an. Die Ausgangsposition ist folgende. Der Maschinencode des zu untersuchenden Programmes steht im Speicher und das Programm ist nicht gestartet, Wir wissen, daß an irgendeiner uns noch verborgenen Stelle eine Routine steht, die dazu führt, daß wir unter bestimmten Umständen ein Leben verlieren. Genau das wollen wir aber verhindern. Wer sich schon einmal mit der Programmierung allgemein beschäftigt hat, wird unter anderem der entsprechenden Fachliteratur entnommen haben, daß es guter Programmierstil ist, sein Programm - unabhängig von der benutzten Sprache - modular aufzubauen. Das heißt, ein Programm sollte aus vielen ineinandergreifenden Teilprogrammen,sogenannten Modulen, aufgebaut sein. Bei unserem zu untersuchenden Programm wird es nicht anders sein. Für die Nicht-MC-Kundigen wollen wir hier kurz einwerfen, daß solche Unterprogramme vom Hauptprogramm aus mittels des Befehls CALL aufgerufen werden und sie mit den Befehl RET zum Hauptprogramm zurückverzweigen. Wenn wir uns den Code nun mittels eines Dezimaldecoders ansehen, bemerken wir, daß von Zeit zu Zeit die Werte 201 (dezimal für RET) im Speicher stehen. Diese 201 markieren also in der Regel das Ende eines Unterprogrammes. Die nächste Speicherzelle wird vermutlich der Beginn des nächsten Unterprogrammes sein. Wir können beim Spectrum davon eher ausgehen als bei PC's, da beim Spectrum der Speichermangel den Programmierer eher zwingen wird den Code so dicht als möglich zu packen. Damit haben wir jetzt schon eine Möglichkeit gefunden, den gesuchten Poke aufzuspüren. Suchen wir einfach den gesamten Codeblock nach dem Auftauchen von 201=RET ab. Jetzt poken wir unmittelbar hinter dieses 201 in die nächste Speicherzelle wieder eine 201. Wer richtig

mitgedacht hat weiß, was jetzt passiert. Der Computer erhält dadurch den Befehl sofort nach dem Erreichen dieser Speicherzelle den Rücksprungbefehl auszuführen. RET ist ja der erste Befehl in Unterprogramm. Jetzt sollten wir das Programm starten um zu sehen, ob und was sich verändert hat. Da wir ja nicht wissen welches Unterprogramm wir deaktiviert haben, können oft sehr überraschende Effekte eintreten. Es kann z.B. sein, daß wir irgendwelche Figuren weggezaubert haben oder- aber der Bildaufbau ist stellenweise gestört. Diese Methode ist deshalb sehr zeitaufwendig, da der Wert 201 eigentlich recht häufig in Programmen vorkommt, oft eben auch in Datenfeldern. Leider läßt sich so aber nicht entscheiden was Programm und was Daten sind. Ist der erzielte Effekt nun nicht der, den wir erreichen wollten, so müssen wir den Poke wieder rückgängig machen. Wenn wir jetzt keine Möglichkeit haben das Programm anzuhalten, hilft nur der Griff zum Reset-Knopf. Oder aber der Poke hatte sowieso einen Programmabsturz zur Folge, dann sind wir jetzt genausoweit. Besitzer von Diskettenlaufwerken werden hier nicht groß lamentieren, denn das Programm ist relativ schnell wieder eingeladen. Kassettenbenutzer werden hier jedoch auf eine lange Geduldsprobe gestellt.

Kommen wir jetzt zu einer weiteren Möglichkeit sich an diese Pokes heranzumachen. Wie Erfahrungen gezeigt haben, lassen sich damit fast alle Programme, die von mehreren Leben immer wieder eines abziehen, auf unsterblich stellen. Anders als bei der vorigen Methode, wo die „Lebensverwaltung" in einem Unterprogramm gemanagt wurde, wird hier davon ausgegangen, daß die Anzahl der verfügbaren Leben in einer bestimmten Speicherstelle abgespeichert ist. Auf diese Speicherstelle ist ein sogenannter Pointer (Zeiger) gerichtet. In den meisten Fällen ist dies der Inhalt des HL-Registers. Bei jeder Gelegenheit, bei der der Spieler ein Leben verliert, wird der Inhalt dieser Speicherstelle um den Wert 1 vermindert. Der dazu benötigte Maschinenbefehl lautet 53 dec (HL). Wir finden ihn im Sinclair Handbuch im Anhang A.
Der eigentliche Code dec (HL) bedeutet: vermindere (dekrementiere) den Inhalt der Speicherstelle, auf die HL zeigt um den Wert 1.
Dabei ist es natürlich völlig gleichgültig ob wir wissen worauf HL zeigt. Wir suchen jetzt alle Speicherstellen heraus in denen der Wert 53 steht. Wir ersetzen jetzt diesen Wert 53 durch eine Null und teilen damit dem Computer mit, daß er, wenn er diese Stelle erreicht, nichts tun soll. Wer nichts tut zieht folglich auch kein Leben ab.

Nun gibt es noch einige Programme bei denen man so noch nicht zum Ziel kommt. Ein bekannter Vertreter dieser Art ist Paperboy. Manchmal ist es notwendig, was wir bisher außer Acht gelassen haben, sich die Speicherstelle nach dem Wert 53 anzusehen. Ist nämlich der Inhalt der Speicheradresse, auf die HL zeigt Null steht an der Stelle nach dem Wert 53 noch eine Sprungbedingung. Ein Beispiel:

DEC (HL) 53
JUMPZ NN 202, 180,197

Die Zahlen geben natürlich nur den dezimalen Code der Assemblerbefehle an (siehe Handbuch).
Im Klartext bedeutet dies: Dekrementiere den Inhalt der Adresse auf die HL gerichtet ist um eins. überprüfe, ob das Zero-Flag gesetzt werden mußte (zwingend, wenn in dieser Adresse jetzt Null steht). Wenn diese Bedingung erfüllt ist, springe zur Adresse 180+256*197.

Wenn solch ein Konstrukt im Speicher gefunden wird, dann müßen alle diese Werte auf Null gepokt werden. Das gibt also dann 4 Nullen in Folge. Natürlich muß auch hier nach

jeder erfolglosen Aktion der Urzustand in Programm wieder hergestellt werden. Die selben Probleme wie bei der ersten Methode können auch hier auftreten, Programmabstürze eingeschlossen. Doch der Wert 53 taucht in den Programmen sehr viel weniger oft auf als sein Bruder 201. Damit haben wir zumindest schon mal die Anzahl der Fehlversuche stark eingeschränkt.

Damit haben wir jetzt eine Möglichkeit, uns unsere Pokes selbst zu suchen. Nun abschließend noch ein paar Anmerkungen zu den diversen Hardwaremöglichkeiten ein Programm anzuhalten oder einzufrieren. Sowohl ISO-ROM, SOFT-ROM, Multiface, NMI-Taster als auch diverse Disk-Systeme haben die Eigenschaft, den Code des Programmes auf ganz bestimmte Art zu verändern, Manche spalten den Code in Blöcke auf, andere komprimieren oder verschieben ihn. Ein Poke der für eine Normalversion gefunden wurde, paßt dann hier natürlich nicht mehr. Man muß sich also immer den Poke für seine ganz spezielle Version suchen.
Soviel jetzt dazu. Wir hoffen, daß der eine oder andere jetzt weiß, wie er sich bei seinen Spielproblemen weiterhilft. Natürlich ist die Sache nicht ganz einfach, aber was tut man in einer verzweifelten Situation nicht oft alles.
Viel Spaß beim Poken. Bis bald.....

(c) 2003 by Harald R. Lack, Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Schlusswort

Liebe SUC-Session Leser,
besser spät als nie noch ein kleiner Rückblick:
Das Jahr 2003 hat uns wieder einige Dinge gebracht, z.B. mit CRONOSOFT ein neues Softwarehaus, immer mehr IDE-Interfaces bis hin zu FLASH-Speicherkarten und jede Menge Spiele, Demos, Sounds etc. von teils neuen Programmierern und nicht nur aus Russland.
Aber leider gab es auch negative Ereignisse, zu denen der unrühmliche Rekord der SCENE+ zählt, die mittlerweile 5 Monate zu spät erscheint.
Erfreulich ist, dass ich in diesem Heft sehr grosse Unterstützung der User hatte. Es sind immer noch Artikel für eine weitere Ausgabe übrig, diese habe ich aber mit Absicht zurückgehalten um eine Ausgabe nicht übermässig mit dem selben Thema füllen. Ich bin mir aber sicher, dass wir im Laufe der nächsten Ausgaben alle Artikel verwerten werden und auch mal 2 Adventure-Lösungen in einem Heft präsentieren können.
Eine kleine Kritik soll an die gehen, die sich zum Kreis der Spectrum-User zählen, aber nicht einmal einen Brief oder e-mail an uns geschrieben haben. Ich kann es nur immer wieder wiederholen: Wenn jeder Leser uns 1 x im Jahr einen kurzen Brief, Artikel etc. schreiben würde, dann wäre das ausreichend Material für das ganze Jahr. Leider ist es aber nicht so, trotzdem freue ich mich, dass zu dem Kreis der "Dauerschreiber" immer wieder neue hinzukommen, wenn uns auch manchmal andere dafür verlassen.
Bei der SCENE+ sieht es genauso aus, die Mitarbeit der User ist hier allerdings noch geringer bis gar nicht vorhanden. Die Folge daraus ist das Unregelmässige Erscheinen des Magazins.
Wie ihr sicherlich wisst, hängt der Fortbestand der Magazine von eurer Mitarbeit ab. Wir sind immer noch der Spectrum-User-Club und kein kommerzielles Magazin. Ein Club sollte das Engagement seiner Mitglieder reflektieren und nicht nur die Arbeit einiger weniger.
In diesem Sinne bitte ich jeden zu prüfen, ob er sich nicht noch mehr in den Club einbringen kann.
Dank schon im vorraus Thomas

AUSZUG AUS UNSERER PREISLISTE

Neu:	
Laufwerk-Set mit Floppy, Netzteil und Kabel zum Anschluss an +3 oder Disk-Interface	40,00 Euro
VIDEO-Modulator (kleiner Einbausatz für Video-Signal auf Spectrum 48/48+ od. +2A/+3)	15,00 Euro
VGA-Box (konvertiert Video-Signal zum VGASignal für PC Monitore)	49,00 Euro
IDE-Kit für MB02+ (fragen Sie an nach Festplatten und CD-Rom dazu)	26,00 Euro
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	219,00 Euro
Didaktik Kompakt 48k	154,00 Euro KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	111,00 Euro KS
B-Laufwerk für D80	60,00 Euro KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	69,00 Euro KS
Proface AT intern	62,00 Euro KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	21,00 Euro KS
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	24,00 Euro
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	29,00 Euro
Floppykabel für 2 Laufwerke	4,00 Euro
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	26,00 Euro
Multiface +3	46,00 Euro
Plus 3 Kassettenkabel	9,90 Euro
+2/+3 Joystick Adapter	9,90 Euro
Spectrum +2 Lightpen	36,00 Euro
Spectrum +3 Lightpen	27,00 Euro
Silberpapier für ZX Printer	5,00 Euro
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	19,00 Euro
Ersatzteile:	
+3 Laufwerksriemen	2,00 Euro
Tastaturkleber für Spectrum / PC-Emulatoren	8,00 Euro
Tastaturfolie 48k	11,00 Euro
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	21,00 Euro
4116 Memory IC	2,00 Euro
4464 Memory IC	3,00 Euro
Gebraucht:	
Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	129,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	79,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	69,00 Euro
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	99,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	64,00 Euro
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	64,00 Euro
+3 Laufwerk (geprüft)	29,00 Euro
Interface I	69,00 Euro
Microdrive	25,00 Euro
Plus D Klone, ohne Gehäuse, mit 3,5" Floppy + Netzteil	129,00 Euro
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	119,00 Euro
Joystickinterface 1-Port 3,00 • 2-Port	11,00 Euro
Joystick (diverse Auswahl)	2,50 Euro
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	6,00 Euro
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	3,50 Euro
3" Disketten für Spectrum +3 (5er Pack)	19,00 Euro

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an. Mit KS markierte Produkte werden von Kompakt Servis verkauft, der Verkauf nur von uns vermittelt. Von der Abwicklung her entstehen aber keine Nachteile, Sie bezahlen ganz normal per Überweisung.

Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033

email: sintech@online.de http://www.sintech-shop.de